Manuel d'utilisation

Zinzin, mon robot super malin

© 2012 VTech

Imprimé en Chine
91-002766-002 (FR)

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®**sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des mots, des chiffres, des couleurs.*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Zinzin, mon robot super malin** de **VTech®**. Félicitations !

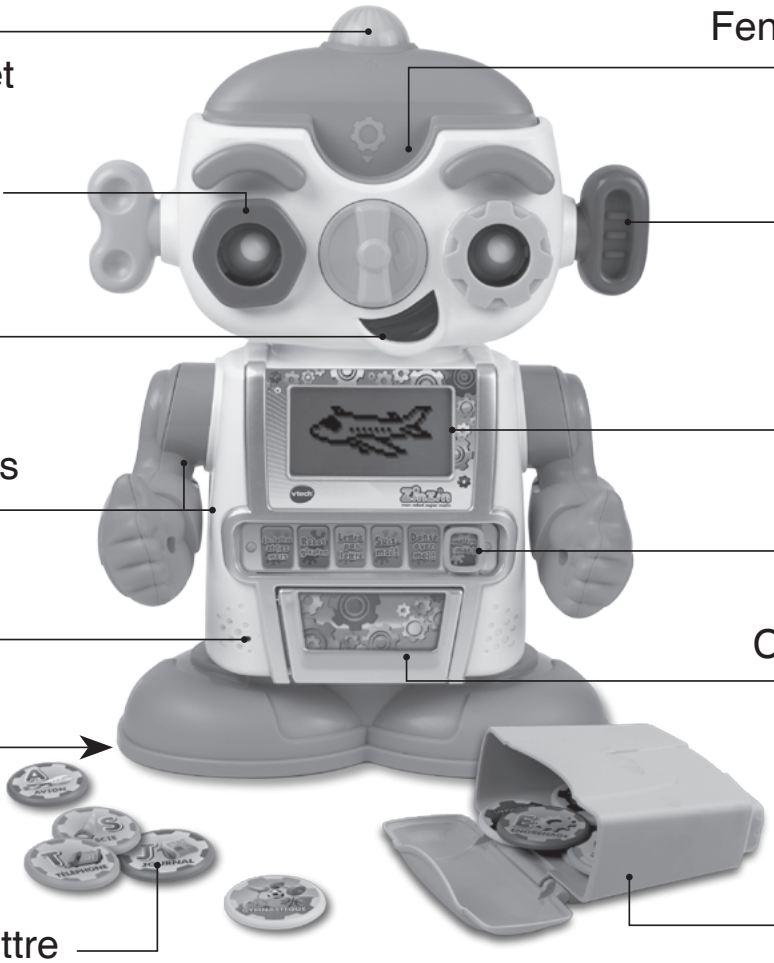
Zinzin, mon robot super malin est un super robot animé qui propose 6 activités ludiques et éducatives.

Il contient 30 jetons dont 26 jetons Lettre permettant de découvrir l'alphabet et des mots nouveaux. Il a également 4 jetons pour apprendre un mot dans quatre langues différentes, écouter des chansons, voir des animations et entendre des phrases amusantes !

L'enfant est invité à tourner les oreilles et les yeux du robot selon leur couleur pour répondre aux questions.

Très expressif, Zinzin réagit quand on tape dans ses mains, il cligne des yeux, agite ses bras et bouge son corps pour danser et pour féliciter l'enfant quand il donne une bonne réponse !

Zinzin est très impatient qu'on vienne faire le fou avec lui !



CONTENU DE LA BOÎTE

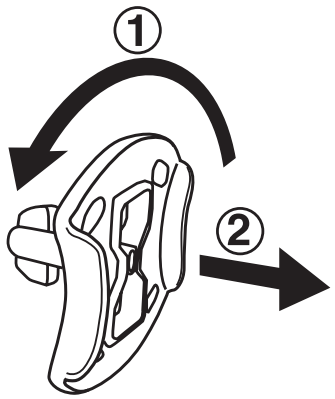
1. **Zinzin**, **mon robot super malin** de **VTech®**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Attention ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :



① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

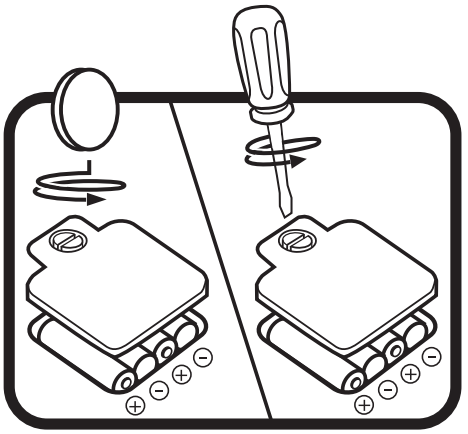
Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, il faut retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

Zinzin, mon robot super malin fonctionne avec 4 piles LR6/AA de 1,5 V. Piles de démonstration incluses.



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Zinzin**, **mon robot super malin** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le robot.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs (piles rechargeables).
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.

- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

NOUS DÉCONSEILLONS L'UTILISATION DE PILES RECHARGEABLES.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

Lorsque les symboles Hg, Cd ou PB sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

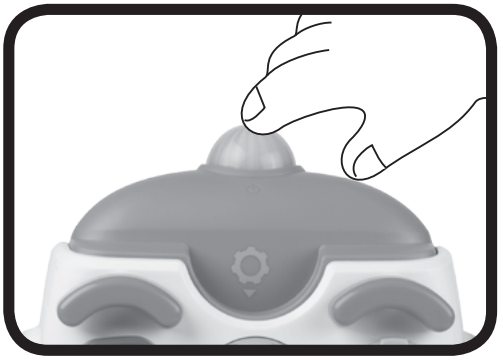
Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2. COMMANDES

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Zinzin**, **mon robot super malin**, appuyer sur le bouton . Appuyer à nouveau sur ce même bouton pour éteindre **Zinzin, mon robot super malin**.



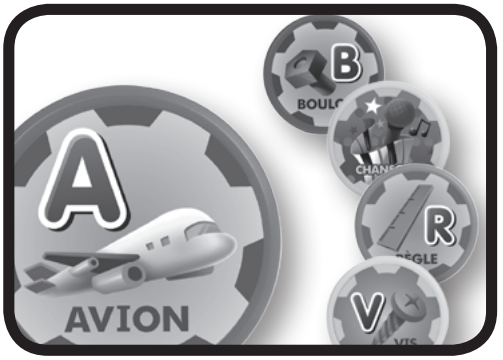
2.2. SÉLECTEUR D'ACTIVITÉ

Déplacer le sélecteur d'activité pour choisir l'une des 6 activités proposées.

2.3. 30 JETONS

Insérer l'un des 26 jetons Lettre pour découvrir une lettre ou un mot, ou répondre à une question, selon l'activité choisie.

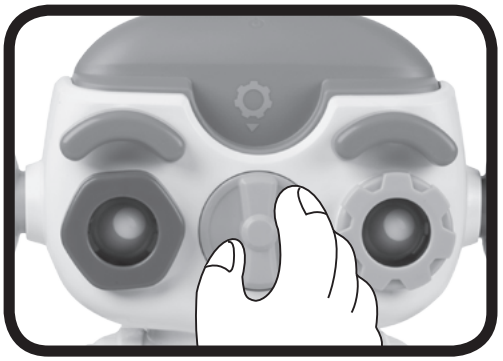
Insérer l'un des 4 jetons Jeu pour apprendre un mot dans quatre langues différentes, écouter des chansons, voir des animations ou écouter des phrases amusantes.



2.4. FENTE À JETONS

a. Insérer un jeton dans la fente à jetons.

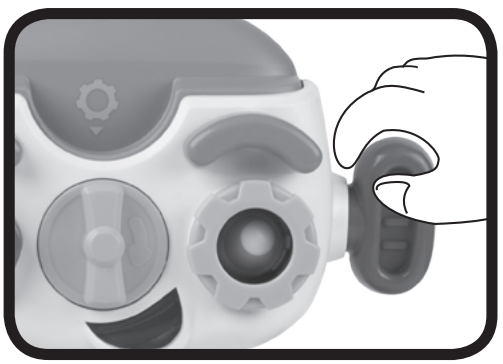
b. Tourner le nez du robot puis le relâcher. Le jeton va tomber à l'intérieur du robot.



c. Le robot va détecter quel jeton a été inséré et donner la réponse appropriée.

2.5. YEUX ET OREILLES

Tourner les yeux ou les oreilles du robot pour entendre des phrases amusantes ou répondre aux questions dans certaines activités.



2.6. CAPTEUR SONORE

Le robot peut entendre l'enfant taper dans ses mains et se mettre à bouger !

2.7. COMPARTIMENT À JETONS

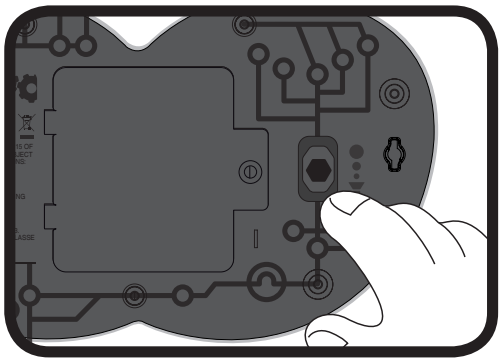
Lorsque plusieurs jetons ont été insérés dans le robot, la porte du compartiment s'ouvre automatiquement pour faire tomber les jetons. Elle peut aussi s'ouvrir de manière aléatoire au cours du jeu.

2.8. SAC À DOS DE RANGEMENT DES JETONS

Le sac à dos du robot permet de ranger les 30 jetons et d'éviter ainsi de les perdre.

2.9. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur **Réglage du volume sonore** situé sous le robot sur la position pour un volume faible ou sur la position pour un volume fort.



2.10. ARRÊT AUTOMATIQUE

Zinzin, mon robot super malin s'arrête automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Zinzin, mon robot super malin**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Jeu 1 : Les lettres et les mots

Cette activité permet de découvrir les lettres et 26 mots nouveaux.

Insère un jeton Lettre et tu entendras soit le nom de la lettre, soit un mot commençant par cette lettre, accompagné d'une animation à l'écran.

Insère un jeton Jeu pour entendre Zinzin chanter, dire des phrases amusantes ou découvrir un mot dans quatre langues étrangères, selon le jeton inséré.

Tu peux aussi tourner le nez, les yeux ou les oreilles de Zinzin pour entendre des phrases amusantes.

Jeu 2 : Robot glouton

Zinzin a faim ! Donne-lui à manger le nombre de jetons qu'il réclame. Il va les compter un par un au fur et à mesure que tu les lui donnes.

Jeu 3 : Lettre par lettre

Cette activité permet d'apprendre à épeler les mots. Insère un jeton Lettre pour voir apparaître le mot correspondant. Puis, tourne une des oreilles de Zinzin pour entendre le mot épelé lettre par lettre.

Jeu 4 : Suis-moi !

Suis les instructions de Zinzin aussi vite que tu peux ! Écoute sa phrase d'instruction et tourne la partie du corps de Zinzin qui correspond à ce qu'il demande.

Jeu 5 : Danse avec moi !

Zinzin adore danser ! Écoute ses mélodies et ses chansons, et tape dans tes mains pour le faire danser !

Jeu 6 : Complète le mot !

Un mot apparaît à l'écran, auquel il manque une ou deux lettres. Essaie de trouver la ou les lettres manquantes. Pour cela, insère le jeton avec la lettre manquante ou tourne une oreille de Zinzin pour faire défiler les lettres et tourne son nez pour valider ton choix.

4. À NOTER

4.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Zinzin, mon robot super malin** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Zinzin, mon robot super malin** dans un endroit sec.
- **Zinzin, mon robot super malin** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

4.2. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Zinzin, mon robot super malin** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
2. Si **Zinzin, mon robot super malin** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.